



## SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Für 1 bis 4 Personen  
ab 10 Jahren

Plant den bestmöglichen dreiwöchigen Urlaub in einigen der beliebtesten Städte Europas. Wählt dazu gute Angebote, plant eure Reiseroute und stellt sicher, dass ihr die Anforder-

ungen der Aufgabenkarten erfüllen könnt. Wenn alle Felder eures Urlaubsplaners belegt sind, gewinnt, wer die meisten Sterne (★) erreicht hat.

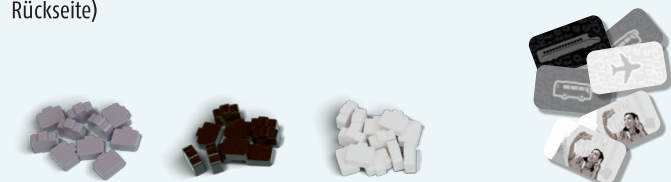
## SPIELMATERIAL



1 Spielplan



96 Stadtplättchen:  
davon 12 Startplättchen (4 Sets: Basecap, Sonnenbrille, Sneakers, Rucksack) und 84 normale Stadtplättchen (doppelseitig: Aktivität auf Vorderseite; „Ruhetag“ auf Rückseite)



90 Koffer:  
je 30 für Reisen auf der **Straße** (grau), **Schiene** (schwarz) und per **Flug** (weiß)

18 Soloplättchen  
(wenn du einmal alleine auf Reisen gehen möchtest)

10 Aufgabenkarten

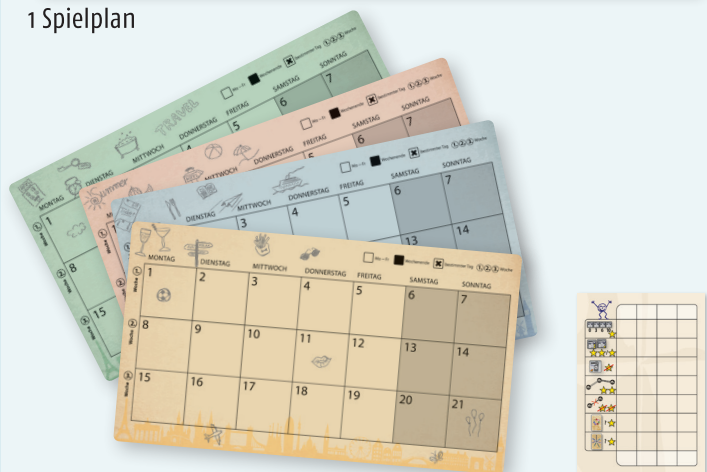


5x Aktivität

Rückseite

5x Reiseroute

Rückseite



4 Urlaubsplaner

1 Wertungsblock



1 Faltkoffer:  
Faltet den Koffer und steckt ihn wie darauf angegeben in der Reihenfolge 1. bis 3. zusammen. Darin könnt ihr nach dem Spiel die Aufgabenkarten und kleinen Koffer aufbewahren.

## SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den Spielplan zwischen euch. Unterhalb der Bereiche für die jeweiligen Verkehrsarten legt ihr die entsprechenden Koffer für **Straße**, **Schiene**, **Flug**.
2. Ihr erhaltet jeweils 1 **Urlaubsplaner**, den ihr vor euch ablegt.
3. Nehmt euch jeweils 1 Set mit 3 **Startplättchen** (alle mit der gleichen Abbildung auf der Rückseite). Legt die Plättchen offen auf die drei Starttage eurer Urlaubsplaner (1: Montag, 11: Donnerstag, 21: Sonntag).  
*In Spielen mit weniger als 4 Personen kommen übrige Urlaubsplaner und Startplättchen zurück in die Schachtel.*
4. Legt alle normalen **Stadtplättchen** in den **Beutel** und mischt sie gut durch. Zieht anschließend für jede

Verkehrsart zufällig 3 Stadtplättchen und legt sie **offen** auf die Felder des Spielplans (insgesamt also 9 Plättchen).

5. Für das erste Spiel sucht ihr die **Aufgabenkarte „Von allem etwas“** heraus und legt sie offen neben den Spielplan.

Alle anderen Aufgabenkarten werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel. In späteren Spielen nehmt ihr immer genau 1 Aufgabenkarte „Aktivität“ und wenn ihr wollt, zusätzlich 1 Aufgabenkarte „Reiseroute“. Die Karten könnt ihr zufällig auswählen oder ihr sucht euch gezielt bestimmte Karten aus.

### Spielaufbau für 3 Personen:

**1.**

**2.**

**3.**

**4.**

**5.**

**2.**



## SPIELABLAUF

Wer zuletzt auf Reisen war, beginnt. Anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, gehst du wie folgt vor:

### 1. EIN STADTPLÄTTCHEN WÄHLEN

Nimm **ein** beliebiges Stadtplättchen aus einem der drei Bereiche.

**WICHTIG:** Dieses Plättchen wird nicht automatisch ersetzt. Erst wenn das letzte Plättchen (das dritte) aus einem Bereich genommen wurde, werden aus dem Beutel **in diesen Bereich** 3 neue Plättchen gelegt.

Nachdem du aus einem Bereich das erste Stadtplättchen genommen hast, legst du auf das nun leere Feld 1 Koffer in der Farbe dieses Bereichs.

**Hinweis:** Die Abbildung auf dem Feld erinnert daran. Nimmst du das zweite Stadtplättchen aus diesem Bereich, erhältst du zusätzlich diesen Koffer dazu. Anschließend legst du auf die jetzt zwei leeren Felder jeweils einen farblich passenden Koffer. Nimmst du das dritte Stadtplättchen aus diesem Bereich, erhältst du zusätzlich diese beiden Koffer. Du bekommst also mit jedem Stadtplättchen alle in diesem Bereich liegenden Koffer (0, 1 oder 2) hinzu.



**Beispiel:** Du nimmst 1 Stadtplättchen aus dem Bereich „Schiene“ und legst auf das leere Feld 1 schwarzen Koffer.



Die nächste Person, die aus dem Bereich „Schiene“ ein Stadtplättchen

nimmt, erhält zusätzlich den schwarzen Koffer. Danach legt sie 2 schwarze Koffer auf die nun beiden leeren Felder.

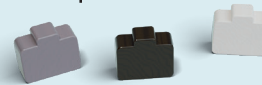


#### HINWEIS:

Die Koffer sind nicht begrenzt. Sollte es einmal vorkommen, dass sie aufgebraucht sind, könnt ihr dafür anderes Material verwenden.

### 2. KOFFER ERHALTEN

Jeder Bereich bietet Koffer für eine andere Verkehrsart: **Straße**, **Schiene** oder **Flug**. Diese benötigst du am Ende des Spiels, um zwischen den Städten reisen zu können. Wenn du solche Koffer bekommst, legst du sie zunächst oberhalb von deinem Urlaubsplaner ab.



#### MEHR AUSWAHL

Sollte dir das Angebot in den drei Bereichen nicht gefallen, kannst du zu Beginn deines Zugs **bis zu 5** beliebige deiner Koffer auf einmal in den Vorrat zurücklegen und ebenso viele Stadtplättchen aus dem Beutel ziehen. Von diesen Stadtplättchen darfst du dann eines nehmen. Die übrigen Plättchen legst du in den Beutel zurück. Einen Koffer vom Spielplan erhältst du bei dieser Aktion nicht.

**Beispiel:** Du legst 3 Koffer in den Vorrat zurück und ziehst 3 Stadtplättchen aus dem Beutel, von denen du eines wählst.

Sollte dir von den gezogenen Stadtplättchen keines gefallen, darfst du alle in den Beutel zurücklegen und anschließend wie üblich 1 Plättchen aus einem der 3 Bereiche nehmen. Dann erhältst du auch Koffer, die in diesem Bereich liegen, hinzu. Deine abgegebenen Koffer erhältst du jedoch nicht zurück.

**WICHTIG:** Da du die Koffer am Ende des Spiels benötigst, solltest du von der Möglichkeit, Stadtplättchen aus dem Beutel zu ziehen, nur selten Gebrauch machen.

### 3. STADTPLÄTTCHEN AUF URLAUBSPLANER LEGEN

Leg nun das Stadtplättchen, das du genommen hast, offen auf ein **beliebiges leeres Feld** deines Urlaubsplaners. Die Bedingung des Plättchens gibt an, auf welche Felder du es legen kannst:



auf einen **bestimmten Wochentag**  
(hier Mittwoch)



in einer **bestimmten Woche**  
(hier 2. Woche)



am **Wochenende**  
(Samstag oder Sonntag)



auf einen **beliebigen Wochentag**  
außer am Wochenende (Montag–Freitag)

Du musst ein genommenes Plättchen nicht neben ein bereits vorhandenes Plättchen legen, sondern darfst zunächst Lücken in deinem Urlaubsplaner lassen und diese in späteren Runden füllen. Dabei solltest du versuchen, die Plättchen so zu legen, dass du dich mindestens an 2, am besten jedoch an 4 zusammenhängenden Tagen in einer Stadt aufhältst. Dann kannst du mehr erleben und erhältst am Ende des Spiels mehr Sterne (★).

Ein gelegtes Plättchen darfst du in einer späteren Runde **nicht** versetzen oder austauschen.



Wenn du die Bedingung des Plättchens nicht erfüllen kannst oder möchtest, legst du das Plättchen **verdeckt** auf ein leeres Feld deines Urlaubsplaners und ignorierst seine Bedingung.



Dies stellt einen Ruhetag in der jeweiligen Stadt dar und damit einen Tag ohne Aktivität. Am Ende des Spiels wird dir für jeden Ruhetag 1 Stern abgezogen (★).

#### HINWEIS:

Die Symbole oben rechts auf den Stadtplättchen stehen für die Aktivität an diesem Tag. Sie werden nur für die Aufgabenkarte benötigt. Es gibt 7 verschiedene Aktivitäten. Mehr dazu auf Seite 7.

#### Reiseplanung

Legst du ein Stadtplättchen auf ein Feld unmittelbar vor oder nach einem Feld mit einem bereits gelegten Stadtplättchen und beide zeigen unterschiedliche Städte, brauchst du am Spielende für die Reise zwischen diesen Städten die passenden Koffer.



Auf dem Spielplan kannst du auf der Europakarte sehen, welche Verbindungen zwischen den Städten bestehen und somit, welche Koffer du benötigst.

Viele Städte sind durch **Straßen** (graue Koffer) oder **Schienen** (schwarze Koffer) miteinander verbunden.



Städte, die keine direkte Verbindung zueinander haben, kannst du per **Flug** (weiße Koffer) erreichen. **Flug-Koffer** kannst du auch verwenden,

um zwei Städte miteinander zu verbinden, für die dir am Ende die passenden Koffer fehlen.

Für jede Städteverbindung benötigst du **2 passende Koffer** derselben Verkehrsart (**2x Straße**, **2x Schiene** oder **2x Flug**). Du kannst die erforderlichen Koffer, die du besitzt, schon vor dem Spielende auf die Markierungen (Kofferumrisse) legen, um so einen besseren Überblick zu haben, welche dir noch fehlen. Deine gelegten Koffer darfst du jederzeit wieder an andere Stellen verlegen.

Am Ende des Spiels ist jede Reise auf der **Straße** oder auf der **Schiene** ★★ wert.

Jede **Flug**-Reise ist 0 ★ wert.

Jede fehlende Verbindung bedeutet ★★.



Wenn dir die passenden Koffer für eine direkte Verbindung fehlen, kannst du eine andere Verbindung wählen, über eine oder mehrere Städte hinweg. Auch wenn du dafür mehr Koffer benötigst, erhältst du dennoch nur ★★.



**Beispiel:** Statt auf der Straße von London nach Barcelona zu reisen (2 graue Koffer), kannst du auf der Schiene von London über Paris nach Barcelona reisen (4 schwarze Koffer). Obwohl du 4 Koffer eingesetzt hast, erhältst du für die Verbindung London-Barcelona am Spielende nur ★★.

## 4. BEREICH AUFFÜLLEN

Wenn nach deinem Zug ein Bereich ganz leer ist, ziehst du jetzt **nur für diesen** Bereich aus dem Beutel 3 neue Stadtplättchen und legst sie offen dort ab.



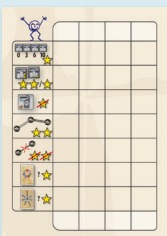
Danach ist die im Uhrzeigersinn nächste Person an der Reihe.

## SPIELENDE

Nach 18 Runden, wenn ihr alle Felder eurer Urlaubsplaner belegt habt, endet das Spiel. Nimm jetzt ein Wertungsblatt und trag eure jeweiligen Ergebnisse ein.

## WERTUNG

Wie auf dem Wertungsblatt und auch auf dem Spielplan zu sehen, gibt es ★ in verschiedenen Kategorien:



## LÄNGE DES AUFENTHALTS

Wenn ihr euch mehrere zusammenhängende Tage in einer Stadt aufhaltet, könnt ihr mehr erleben und erhaltet mehr ★. Allerdings schleicht sich nach mehr als 4 Tagen Routine ein. Daher gibt es dafür keinen weiteren ★. So wird euer Aufenthalt in jeder Stadt bewertet:



- 2 Tage = 3 ★
- 3 Tage = 6 ★
- 4+ Tage = 10 ★

**WICHTIG:** Auch Ruhetage in einer Stadt zählen für die Länge eures Aufenthalts mit.



= 6 ★

### HINWEIS:

Ein Aufenthalt in derselben Stadt gilt natürlich auch als zusammenhängend von Sonntag einer Woche zum Montag der darauf folgenden Woche.

Planst du **getrennte Aufenthalte** in derselben Stadt, werden diese jeweils einzeln betrachtet. Bist du z. B. in der ersten Woche für 2 Tage in London und in der dritten Woche für 4 Tage, so erhältst du hierfür 3 ★ und 10 ★.

## STADTPLÄTTCHEN MIT BESONDEREM ERLEBNISWERT



Manche Plättchen zeigen zusätzlich ★★ oder ★.



Jeder Ruhetag (verdecktes Plättchen) zählt ★.

## STÄDTEVERBINDUNGEN



★★ für jede passende Verbindung auf der **Straße** oder **Schiene**

0 ★ für jede Verbindung per **Flug**



★★ für jede fehlende Verbindung

## AUFGABENKARTEN

Zusätzlich erhaltet ihr für 1 oder 2 erfüllte Aufgabenkarten die auf der Karte angegebenen ★.



Wer die meisten ★ hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer noch die meisten nicht verwendeten Koffer übrig hat. Immer noch Gleichstand? Dann gibt es mehrere Gewinner.

## BEISPIEL FÜR EINE WERTUNG:



### Länge des Aufenthalts:

Venedig (10 ★), Barcelona (6 ★), Berlin (3 ★), London (10 ★), Paris (10 ★), Barcelona (10 ★) = 49 ★

### Stadtplättchen mit besonderem Erlebniswert

(s. ovale Kreise von links nach rechts):

Barcelona (2 ★), London (2 ★), Paris (2 ★), Paris (1 ★) = 7 ★

### Ruhetage:

Venedig (-1 ★), Venedig (-1 ★), Barcelona (-1 ★), London (-1 ★) = -4 ★

### Städteverbindungen (s. weißer Spot von links nach rechts):

1x Schiene und Straße (2 ★), 1x Flug: (0 ★), 1x fehlende Verbindung zwischen Berlin und London (-2 ★), 2x Schiene (4 ★) = 4 ★

### Aufgabenkarte „Von allem etwas“:

1. Woche = 3 verschiedene Aktivitäten (3 ★)  
2. Woche = 4 verschiedene Aktivitäten (4 ★)  
3. Woche = 5 verschiedene Aktivitäten (5 ★)  
= 12 ★



Gesamtergebnis: 68 ★

## ALLEINE REISEN – DAS SOLOSPIEL

Wenn du deine Reise alleine planen möchtest, gelten zusätzlich diese Regeln:

Leg die 18 Soloplättchen als gemischten Haufen neben dem Spielplan bereit.



Nach jedem Zug deckst du ein Soloplättchen auf. Im angegebenen Bereich entfernst du das oberste Stadtplättchen. Falls dort kein Plättchen liegt, entfernst du das darunter an der linken Position. Sollte auch dort kein Plättchen liegen, das an der rechten Position. Das entfernte Stadtplättchen ist aus dem Spiel. Wie üblich legst du anschließend einen Koffer auf das nun leere Feld. Alle übrigen Regeln bleiben gleich.

### Beispiel:

Aufgedeckt wird ein weißes Flug-Plättchen. Da auf dem oberen Feld des weißen Bereichs kein Stadtplättchen mehr liegt, entfernst du das Venedig-Plättchen an der linken Position und legst anschließend einen weißen Koffer auf das Feld.



Nach deinem letzten Spielzug deckst du kein Soloplättchen auf. Eines wird also nicht verwendet. Am Ende notierst du deine gewonnenen ★.

Versuch beim nächsten Mal, dein Ergebnis zu übertreffen.



## DIE STADTPLÄTTCHEN

### HINWEIS:

Auf jedem Stadtplättchen steht, auf welchen Tag du es legen kannst. Stellst du während des Spiels fest, dass du ein Plättchen versehentlich falsch gelegt hast, musst du es auf seine „Ruhetag“-Seite drehen.

Für jede Stadt gibt es 7 verschiedene Plättchen mit jeweils einer **Aktivität** (Symbol oben rechts). Diese Aktivitäten gibt es:



**Sehens-  
würdigkeit**



**Freizeit**



**Kultur-  
veranstaltung**



**Museum**



**Shopping**



**Kulinarisches**



**Natur**

## AMSTERDAM



**Zaanse Schans  
(Mühlendorf)**



**Grachtenfahrt**



**Tuschinski-  
Theater  
(Art déco Kino)**



**Van Gogh  
Museum**



**Porzellan**



**Stroopwafels**



**Keukenhof**

## BARCELONA



**Sagrada Familia**



**Baden am  
Stadtstrand**



**Flamenco-Show**



**Picasso-  
Museum**



**Espadrilles**



**Crema Catalana**



**Park Güell**

## BERLIN



**Brandenburger  
Tor**



**Filmpark  
Babelsberg**



**Berliner  
Philharmoniker**



**Pergamon-  
museum**



**Stück Berliner  
Mauer**



**Currywurst**



**Tiergarten**

## LONDON



**Tower Bridge**



**London Eye  
(Riesenrad)**



**The Globe  
(Shakespeare-Theater)**



**Rosetta Stone  
(British Museum)**



**Sherlock  
Holmes Mütze**



**Tea Time**



**Hyde Park**

## PARIS



**Eiffelturm**



**Katakomben**



**Moulin Rouge**



**Louvre**



**Parfum**



**Macarons**



**Parc Monceau**

## PRAG



**Karlsbrücke**



**Biertour**



**Schwarzlicht-  
Theater**



**Kafka-Museum**



**Marionetten-  
figuren**



**Svíčková  
(Lendenbraten  
mit Knödeln)**



**Petřín-Gärten**

## VENEDIG



**Dogenpalast**



**Gondelfahrt**



**Karneval**



**Glasmuseum  
Murano**



**Venezianische  
Masken**



**Risi e Bisi  
(Risotto mit  
Erbsen)**



**Parco delle  
Rimembranze**

### Die Autoren:

Matthew Dunstan wurde 1987 in Sydney, Australien, geboren. Seine ältesten Erinnerungen an Gesellschaftsspiele gehen auf Kartenspiele mit seiner Großmutter zurück und auf ein Reiseschachspiel, das er als 6-Jähriger von seiner Tante erhalten hatte. Nach Stationen in England und Tschechien lebt er heute wieder in Australien. Als einer von zwei Autoren ist er für die erfolgreiche KOSMOS-Reihe „Adventure Games“ verantwortlich.

Brett J. Gilbert, Jahrgang 1971, wuchs in Leicestershire in der Mitte Englands auf. Im Anschluss an sein Studium der Materialwissenschaften und Metallkunde an der Universität von Cambridge war er im Editorial- und Design-Management tätig. Nachdem er mit der lebendigen Spieleautorenszene in Großbritannien in Berührung kam und dabei auch Matthew Dunstan kennenlernte, ist er heute hauptberuflich Spieleautor und hat inzwischen eine ganze Reihe von Spielen veröffentlicht.

Die Autoren und der Verlag danken allen, die beim Testspielen, Regellesen und an der Entstehung des Spiels beteiligt waren.

**Redaktion:** Wolfgang Lüdtko  
**Redaktionelle Unterstützung:** Peter Neugebauer  
**Illustration:** Claus Stephan  
**Kritzeleien und Grafik:** Antje Stephan  
**Technische Produktentwicklung:** Carsten Engel  
**Herstellung:** Simone Gorgus

© 2026 KOSMOS  
 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
 Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart, DE  
 kosmos.de/servicecenter

Hinweise zum  
 Verpackungsmüll:  
 kosmos.de/disposal



Alle Rechte vorbehalten.  
 Wir behalten uns auch die Nutzung  
 von uns veröffentlichter Werke für  
 Text und Data Mining im Sinne von  
 §44b UrhG ausdrücklich vor.  
 Art.-Nr.: 686604  
 MADE IN POLAND